

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat sehingga informasi dari berbagai saluran komunikasi sangat mudah untuk diakses. Para pengguna dapat melakukan kegiatan pengolahan data menjadi lebih mudah dan cepat dengan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal. Selain dapat memberikan informasi dan kemudahan, teknologi informasi juga mengurangi terjadinya kesalahan sehingga membuat data lebih valid dan efisien. Perda DIY Nomor 3 Tahun 2019 tentang Pengelolaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi menyebutkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan sarana yang sangat penting dalam penyelenggaraan pemerintahan daerah yang transparan, akuntabel, efektif, efisien, dan partisipatif guna memberikan pelayanan publik yang cepat, tepat, dan terjangkau masyarakat.

Teknologi informasi dan komunikasi terdiri dari internet (*website*, blog, dan *email*), teknologi siaran langsung (radio, televisi, dan *webcasting*), teknologi penyiaran yang direkam (*podcast*, pemutar audio dan video, dan perangkat penyimpanan), telepon (telepon kabel, telepon seluler, satelit, visio atau konferensi video), serta komputer (Putri, 2022). Dari berbagai macam teknologi informasi dan komunikasi tersebut, *website* merupakan salah satu media yang sering diakses dan digunakan dalam mencari berbagai informasi dan sarana komunikasi.

Definisi *website* adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan web page dan link dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hypertext*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca

melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (Hakim, 2004). Sedangkan menurut Feri Indayudha, “*Website* adalah sebuah program yang dapat memuat film, gambar, suara & musik yang dapat di tampilkan di internet”.

*Website* sering digunakan oleh perusahaan baik negeri maupun swasta, pemerintah dan juga lembaga pendidikan. Bahkan sekarang pada dunia perlombaan khususnya kicau mania menggunakan *website* sebagai media penyebaran informas. Saat ini ajang perlombaan seperti perlombaan kicau mania telah memiliki *website* sendiri. Para penyelenggara atau event organizer menggunakan *website* untuk memberikan informasi mengenai kapan perlombaan diadakan, burung apa saja yang dilombakan, tiket untuk mengikuti perlombaan dan lokasi dimana perlombaan diadakan. Selain itu *website* kicau mania juga dapat digunakan untuk memberitahukan atau menampilkan siapa saja pemenang pada lomba tersebut.

Pada kesempatan kali ini, penulis memilih obyek penelitian *website* milik Wartahobi.com yaitu <https://www.wartahobi.com/> . *Website* ini merupakan salah satu *website* kicau mania yang paling populer digunakan pada perlombaan kicau mania khususnya di daerah D.I Yogyakarta.

Kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* dapat dipengaruhi kualitas *website* tersebut, hal tersebut didukung oleh pernyataan Bailin dan Pullinger (2010) yaitu kepuasan pengguna diambil dengan ukuran standar penggunaan *website* sehingga penilaian kualitas *website* diperoleh secara menyeluruh. Untuk itu perlu dilakukan analisis *website* agar dapat dijadikan bahan evaluasi pihak penyelenggara lomba. Dalam menganalisis sebuah *website* memerlukan keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan teknologi sistem informasi. Kualitas informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keperluan pengguna akan menumbuhkan suatu tingkat kepuasan bagi pengguna itu sendiri (Jamalluddin, dkk, 2016). Analisis kepuasan pengguna *website* salah satunya dapat menggunakan metode *usability testing*.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang di harapkan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis tampilan *website* Wartahobi.com menggunakan metode *usability testing* sehingga dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak penyelenggara lomba kicau mania.

## 1.3 Manfaat Penelitian

### a. Bagi pihak penyelenggara lomba kicau mania

Sebagai pertimbangan untuk mengevaluasi *website* kicau mania agar memenuhi kepuasan pengguna dan memberikan rekomendasi dalam pengembangan *website* penyelenggara lomba kicau mania agar menjadi lebih baik.

### b. Bagi penulis

Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai analisis tampilan dan pengalaman dalam menggunakan *website*.

### c. Bagi pihak Kampus

Sebagai sumber informasi di perpustakaan kampus, sehingga dapat menjadi acuan khususnya bagi mahasiswa Strata 1 Sistem Informasi yang ingin menambah pengetahuan dalam menganalisis menggunakan pendekatan *usability testing*.